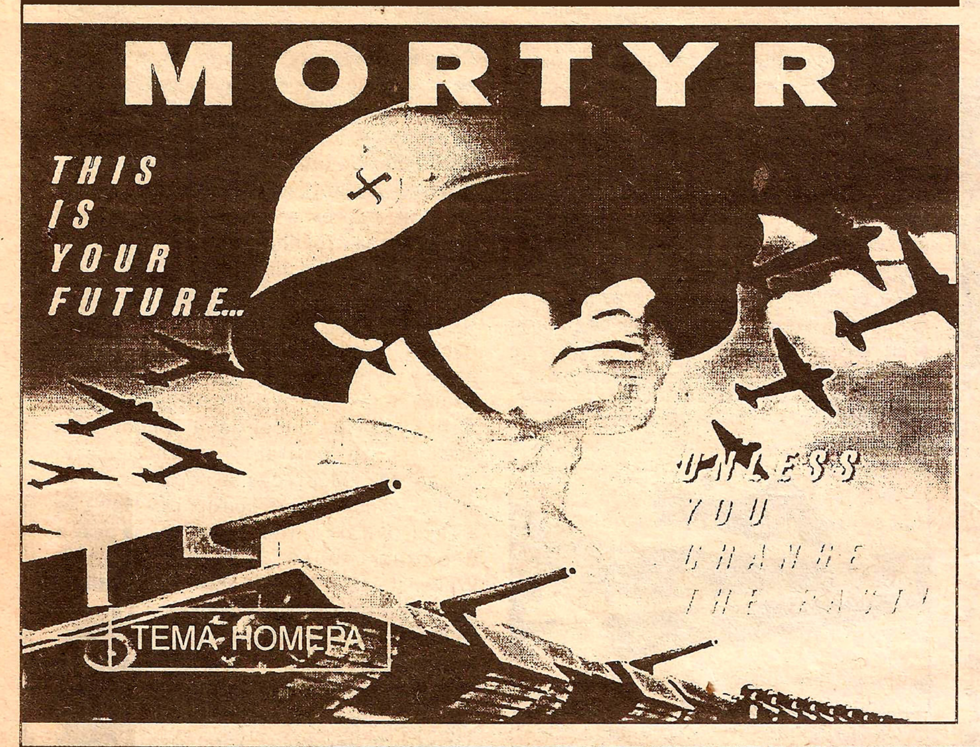
МЕГАХИТ!

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОЗРЕНИЕ

НОМЕР 3

PC CD ROM

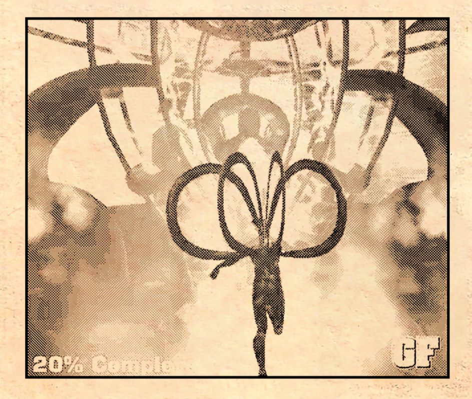


news

MDK 2

Да, кто сомневается, может еще раз взять и прочитатьпо буквам **«Эм-Ди-Кей-Два»**. Будет. И вроде бы еще при нашей жизни. Говорю точно, скрины прилагаю. Правда, скрины довольно расплывчатые и разглядеть что-то конкретное на них сложно. Попытаюсь объяснить словами.

Факт, что после выхода первой части игры, ее создатель Дэйв Перри из **Shiny** (а заодно создатель и **Earhworm Jim**, кстати) и издатель игры Interplay рассорились вдрызг и разошлись в разные стороны. Перри сейчас делает долгострой под названием **Messiah**, а часть его



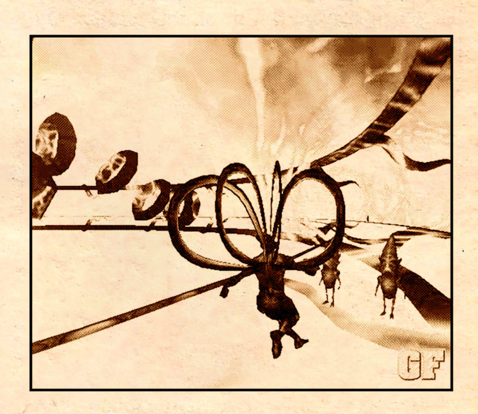
парней ушла с свою команду и делает что-то крайне навороченное под названием **Giants**. А что же **Interplay**? Они доверили делать продолжение **Murder Death Kill** разработчикам из **Bioware**, чем те сейчас и заняты.

Первым делом те состряпали новый 3Д-движок под кодовым названием Омен, который, как предполагается будет одинаково быстро работать на любых машинах. Думаете, врут? Не знаю. Помните знаменитый тест из первой игры, который довольно ловко определял скорость и тип вашего компа? Так что, все возможно.

Касаемо самой игры, или того, что мы зовем gameplay, сказать могу следующее. Авторы решили не портить волшебную формулу, которая принесла успех первой игре. Формула состоит из следующих компонентов:

а) Стиль и еще раз стиль. Поэтому внешний вид Курта и придурковатых злодеев решено не менять, а кардинально дорабатывать. Хотя, злодееи, однозначно, будут круче и их будет значительно больше. В продолжениях так всегда бывает.

б) **Get Fun, Baby!** Что значит «должно быть весело и прикольно». **MDK** был конечно, практически одноразовой игрой, но каждый, кто ее прошел, отзывается о ней с теплотой и признательностью.

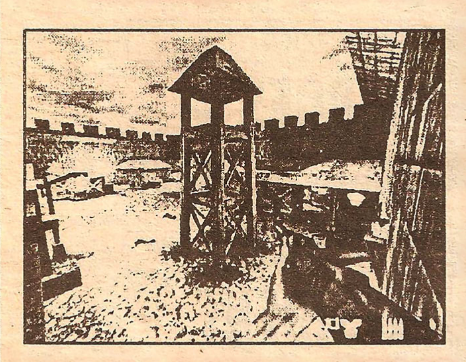


Тем не менее, есть и примечательные нововведения. Так, появится возможность порулить не только Куртом, но и его замечательной «лучшей в мире собакой» Максом, и головастым доктором Хоукинсом. Естественно, это разнообразит игру, тем более, что тактика поведения у каждого персонажа будет кардинально разная. Мало того, в зависимости от выбранного героя будет меняться даже содержание уровней. Звучит многообещающе.

Итак, последний вопрос - где и когда? Хочу сегодня и сейчас! Я тоже хочу, но придеться подождать до осени, когда игра одновременно выйдет на **PC** и приставку **Dreamcast.**

Автор: С. Пучковский (с) 1999

MORTYR



Mortyr - это фамилия такая, а никакая не пушка. Сейчас погутарим за новый гамез в стиле три, понимаешь, дэ.

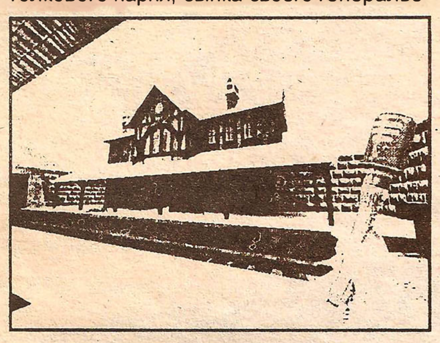
Будущее, как обычно, мрачно, но в данном случае - вообще кранты. На этот раз немцы победили в войне, установили «новый порядок» и теперь уверенно заруливают на всей планете. Может, кто-то еще помнит школьные уроки? Так вот там рассказывали, что во время войны Третий Рейх вел активные (и успешные) научные исследования во всех областях.

Кстати, тут недавно программа НТВ порадовала новостью: на лавры первого космонавта вместо нашего Гагарина теперь претендует некий штурмбанфюрер СС, имя которого я от злобы забыл. Он должен был пилотировать баллистическую ракету на Соединенные Штаты - типа камикадзэ. Правда, через десять секунд полета эсэсовецвнезапно запаниковал и, похоже, сожрал капсулу с ядом, потому как надежная немецкая связь резко оборвалась. И ракета немецкая тоже до Америки не долетела, а грохнулась в воды Атлантического океана. Но вообще-то эсэсовец был первый, вкрадчиво напоминает НТВ. Ну, елы-палы... Готовы уже обгадить все, что угодно. Ни стыда, ни совести не осталось.

Да. Так вот. Немцы нас победили (вот на НТВ радости-то было бы!). Минуло 150 лет, на дворе уже 2093 год. Nazi rules! Для бестолковых: это значит, что они правят миром. И вот бдительный генерал Юрген Мортир, работающий над Advanced Weapons Project, вместо того, чтобы верно служить заботливо вскормившему его Рейху, начинает замечать, что в природе творится что-то неладное: то штормит непонятно отчего, то трясет не пойми зачем. Что-то неладно в Рейхе! И генерал приступает к личному сыску.

Поиски выводят подозрительного генерала на заброшенную электростанцию, внутри которой находится агрегат под названием Quantum Fold Device. И тут генерал смекает: да это же ни что иное, как машина времени, при помощи которой коварные нацисты сперва нечестным образом выиграли войну, а теперь еще и штормы напускают! Надо, кстати, на НТВ позвонить - пусть тоже пошукают и как следует проверят, не было ли такого секретного дивайса у наших, не менее коварных, большевиков? НТВ твердо уверено, что они тоже как-то обманом победили, и вообще эсэсовцы на самом деле были лучше и добрее коммунистов, а в космос так и вовсе первее пролезли. Вон у них какие штурмбанфюреры были! Не чета нашим васькам, ванькам и юркам.

А наш сообразительный генерал Мортир находит выход: кому-то надо вернуться в прошлое, в год 1944, и без промедления грохнуть там профессора Либермана, беспринципного изобретателя сатанинского дивайса. Убеленный сединами отец-генерал отважно посылает в прошлое толкового парня, сынка своего генеральс-

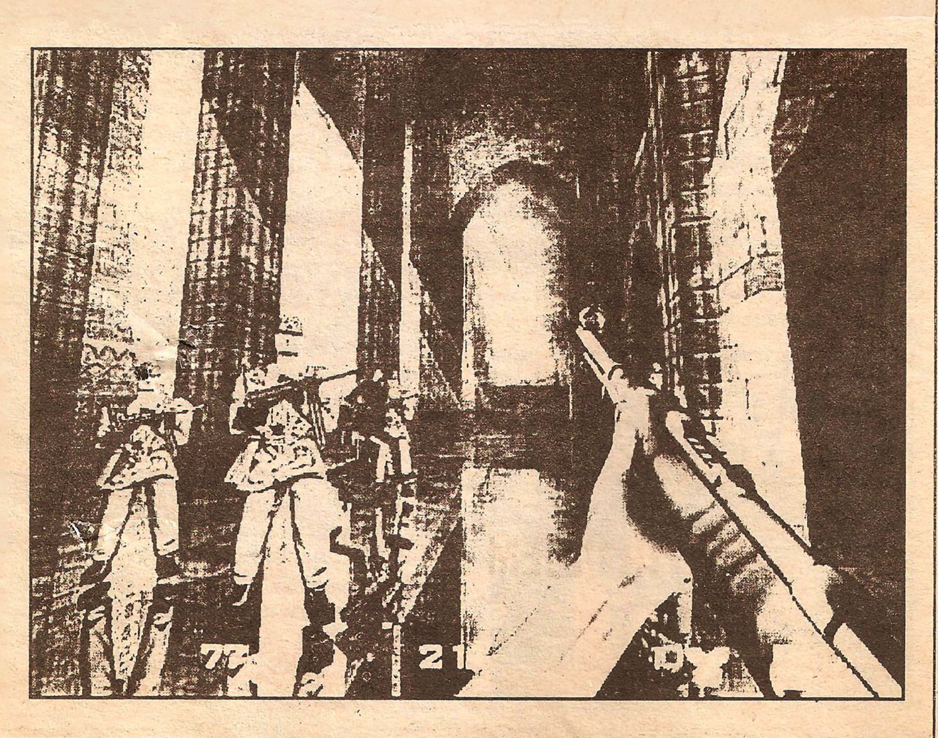


кого - Себастьяна. И дает ему строгий отцовский наказ: ступай, сынку, поменяй там, в прошлом, чего надо, и таким образом приведи в порядок будущее, ликвидировав нашу нечестную немецкую победу! Короче - тот же «Терминатор», только задом наперед и мехом наружу. Жалко, у меня такой машины нет под боком. Я бы тоже кое-куда с рокет лаунчером сгонял и тоже бы кое-чего от души наладил. В первую очередь - на НТВ.

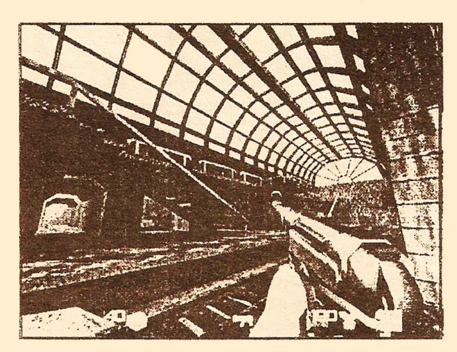
Вообще мысль отличная: при помощи машины времени отправиться в прошлое, чтобы не дать эту самую машину изобрести. Такой вот сюжетец. Кодовое наименование - «kick the Nazi». Мне от таких, честно говоря, становится грустно. Получили в войну по жопе - ну и сидите на ней ровно. Нет, битому неймется. А ну, давай вот так! А теперь вот так! А теперь отсюда! А что если отсюда? Чисто как на НТВ. Раньше надо было геройствовать, ребята. Где-нибудь под Сталинградом, что ли. Или, скажем в Арденнах, где немцы вас лопатами гоняли. Мертвого тигра может лягнуть даже ишак. Не люблю.

Однако отбросим брюзжание, потому как отсюда, собственно, игра и начинается! Начиная с этого место мы попадаем в шутер старой доброй школы, всех наших задач: найти лабораторию и завалить мерзавца Либермана, а попутно и всех тех, кто попытается нам помешать. Создатели «Мортира» не обращают внимания на появление всяких там Half-Life и Thief, они аккуратно берут нас за руку и бережно отводят к самому истоку: Wolfenstein3D! Все как обычно: лежащие на полу аптечки, вращающиеся в воздухе разноцветные ключи, ордами набегающие противники. А мы помчимся по уровням сея хаос и разрушение, убивая все, что шевелится. И это меня радует, потому что нехорошо, когда народ бежит в одну сторону как стадо баранов. Хочется иногда чего-нибудь такого старого, незамутненного, классического: Как приятно пострелять по людишкам вместо осточертевших пришельцев и опостылевших киборгов!

Заботливый папаня вооружил сына Севу базукой (фаустпатроном, надо думать, Panzerfaust его фамилия), разрывными пульками (почти дум-дум), дал гранат и еще от щедрот - снайперский вин-



mortyr



тарь. На уровнях образца 1944 года будем работать оружием времен войны, по уму оно должно быть именно таким. Гранаты на деревянных ручках говорят за это. Всего оружия будет 12 разновидностей. Как оружие, так и боеприпасы можно будет снимать с трупов врагов. И еще до кучи дадут глушитель и очки ночного видения - всем известные гоглезы, которые и на самом деле немцы придумали. И джэтпэк по типу «Дюка» - тоже, видимо, типично нацистское изобретение. То-то я давно присматриваюсь: какой-то этот Дюк подозрительно белобрысый...

Конечно, мы не будем бродить в прошлом раззявив варежку, потому как работы во вражеском тылу - непочатый край, а уж мишеней - просто шквал. Интересно, а до Гитлера дадут добраться? Помню, во времена моего детства была такая книжка, называлась «Красные дьяволята». Говорилось там про отчаянных мелких красноармейцев, по ней еще «Неуловимых мстителей» засняли. Так вот, чего они там только не вытворяли! Фантазия у автора - НТВ отдыхает. В финале они отловили батьку Махно и привезли его, негодяя, в мешке прямо в штаб. Я еще страшно жалел, что нет продолжения про войну, потому как они бы и Гитлера в мешке Виссарионычу подвезли. Ну, думаю, в игрушке Mortyr дадут наверстать упущенное.

Разработчики, между прочим, грозят качественным «искусственным интеллектом». Управляемые им враги - держись за стул - заметив, что им приходит полный Пэ, теперь будут даже убегать и прятаться. Круто. А вот когда противнику бежать будет некуда, он бросит автомат, поднимет руки и завизжит: «Nicht schiessen!»? что значит «не стреляй!». Хехе, нашел дураков.

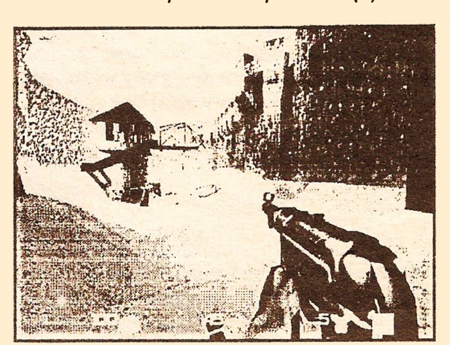
Контора-разработчик под названием Mirage собирается порадовать нас следующими фичами: качественными дырками от пуль на стенах, четкими следами от грязных сапог на полу, различными видами освещения, теней и отражающих поверхностей, а также туманом отменной густоты. Ничего убойного, но выглядит достаточно неплохо. Движок представляет собой нечто среднее между Unreal и LithTech, способный при достаточной красочности держать большие пространства. Для справки: на данный момент на PII300+TNT это чудо выдает 5 fps. Не кисло.

Само собой, игровое окружение не похоже на Анрыл, потому как в сороковых годах даже в богатой Европе так круто, как в Анрыле, не было. Поэтому уровни по стилю будут обыденными, то есть реалистичными. Смотрим скрины. Думаю, как раз это и может быть крутым. Смотрел тут как-то еще одну грядущую игруху Decay (как-нибудь распишу). Так там тоже такие помоечки - мое почтение! Глаз не оторвать. Заодно и посмотрим, что получится, кто кого на помоечном дизайне переплюнет.

В игре будет примерно 20 уровней типа «железнодорожный вокзал», «замок», «церковь», фабрика по изготовлению Фау-2, причал для подводных лодок и парочка заточенных под 2093 год. Конечно, повсюду висят портреты Гитлера и образчики нацистской пропаганды.

В малтиплеер можно будет зарубиться вшестнадцатером. Особый упор делается на командные игры. Видимо, зондер-команда против айнзатц-команды. Лично я собираюсь не меньше чем штандартенфюрером играть - известное дело, лучшим парнем Рейха. Хоть в космос, хоть в «капчур зэ флаг» - везде первым. Не знаю, во что там проклятые нацисты больше любят, но я уже новый мод придумал: «капчур знамя полка». Это когда проигравшую команду - сразу под трибунал, а потом в расход. По взрослому все чтобы. И чтобы «Хорст Вессель» за кадром по ходу битвы на гармошке наяривал. Очень перспективная задумка.

Старший опер Goblin (c) 1999



коды PC

CARMAGEDDON 2

Коды вводить во время игры.
lemmingize - stupid peds.
stiffspasms - увеличивает время.
tilty - режим Pinball.
wotatwatami - огнемёт (15).
smartbastard - выиграть.
tingting - бесплатный ремонт.
stopsnatch - по идее останавливает время.
mooningminnie - лунное притяжение.
cintonco - горячая картошка (hot rod).
fastbast - ускорение !!!.
watersport - кислород (когда ты под водой).
mrmainwaring - паника людей.
bigdangle - появляется хвост...
wetwet - кредитный бонус.

REQUIEM

CSMILTON - Режим кодов
CSYHWH - God mode
CSSTIGMATA - Все оружие
CSITEMS - Все предметы
CSSHROUD - Полная броня
CSHEALTH - Полная мана
CSESSENCE - Предметы
CSROSARY - Ammo
CSAMMO - All Guns
CS3DNOW!OFF - Fly Mode
CSHOST - Verbose Mode

Grand Theft Auto Expansion pack

6661970 - Бесконечное число жизней
tourettes - Жизни, плюс нажми клавишу * для оружия
ohmatron - Жизни, плюс нажми клавишу * для оружия
flashmotor - Все уровни
super well - Все уровни
averyrichman - 999999999 очков
rommel - Debug Mode

SIN

В игре нажмите ~ (как в Quake или Q2). И вводите коды:
/health 999 - Health 999
/wuss - All weapons
/superfuzz - God mode
/nocollision - No clip mode
/wallflower - No target
/spawn magnum - Gives the Magnum
/spawn shotgun - Gives the Shotgun
/spawn assaultrifle - Gives the Assaultrifle
/spawn rocketlauncher - Gives the Rocketlauncher
/spawn sniperrifle - Gives the Sniperrifle
/spawn heligun - Gives the big gun from the chopper
/spawn reactiveshields - Gives the ReactiveShield
/spawn rockets - Gives Rockets
/spawn coin - Gives a coin
/spawn health - Gives a healthpack
/spawn cookies - Gives a pack of cookies
/spawn lensflare - Makes a light-effect

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

Продолжаем публикацию советов прохождения игры Heroes of Might and Magic III от Андрея Ясенкова.

Dungeons and Devils

Никогда в истории Эратии не было записано о падении Steadwick под натиском врагов. Сегодня мы начинаем великую кампанию, чтобы навсегда изменить это утверждение. Скоро Эратия перестанет мешать нашей религии и путям экономического развития. Пусть это станет для них сюрпризом. И победа наша близка!

Дьявольские планы. (Devilish Plan's)

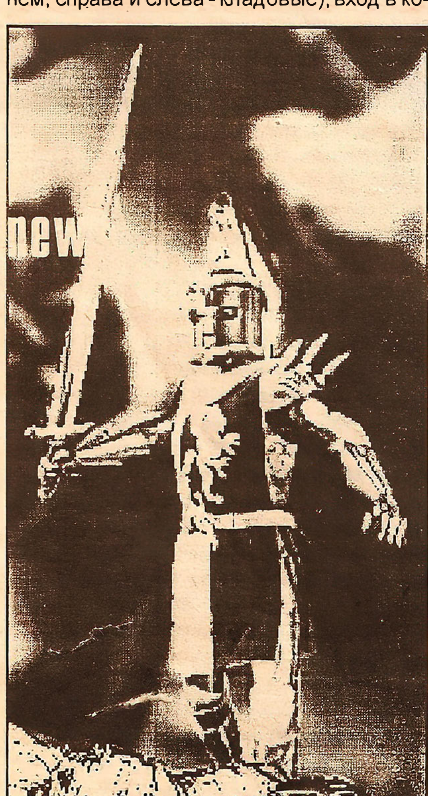
Сложность: Легкая

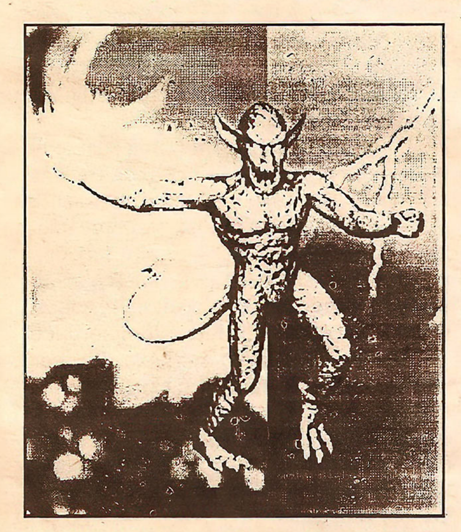
Размер: Средняя

Противник: Один

Задание: Для победы вы должны обнаружить и убить Золотую Королеву Драконов. Ваши герои ограничены в этом сценарии 12-м уровнем, но 8-мь ваших сильнейших героев будут доступны вам в финальном сценарии этого кампайна.

В начале игры у вас один город. Слева внизу - слабо защищенная деревня, слева вдоль границ и центре карты - города противника. Искомая Королева находится в подземном лабиринте (три кармана, охраняемых 30-40 зелёных драконов; королева - в нижнем, справа и слева - кладовые), вход в который (расположен выше вашего города) охраняет pack green Dragon.





Прохождение - достаточно стандартно. Противникприходит слабыми героями, поэтому проблем не доставляет. Рекомендуется сформировать ударную группировку и отбить деревню слева, после чего продолжить поход на запад. Вторым героем контролировать подходы к замку, быстро построить Devils и в дальнейшем воевать только ими. При возможности вторым героем уйти в разведку в северную часть карты, оставив заслон из третьего героя.

Полезная информация - слева чуть выше вашего города находится относительно бесплатный upgrade войск, поэтому можно не сосредотачиваться на их развитии, в частности выкупить Devils и превратить их d ArchDevils.

Взламывание земли. (Groundbreaking)

Сложность: Легкая

Размер: Средняя

Противник: Один

Задание: Для победы вы должны захватить все вражеские поселения и уничтожить всех вражеских героев. Ваши герои ограничены в этом сценарии 12-м уровнем, но 8-мь ваших сильнейших героев будут доступны вам в финальном сценарии этого кампайна.

В начале игры у вас один город, расположенный в подземном лабиринте. Кроме него там находятся еще четыре деревни, находящихся на диагоналях карты. Из них до полных замков расстраиваются только два, лежащих на одной линии с вашим исходным городом. Наверх ведут несколько выходов, причём все они блокированы сильными группировками нейтральных войск, но существует возможность собрать лежащие у выходов артефакты. Несколько выходов ведут в закрытые для противника области, интересные для вас.

Прохождение - достаточно стандартно. Одним героем пройти карманы снизу от вашего города, после чего пустить его собирать ресурсы и занимать города. При возможности создать второго и пустить в другую сторону. Возле города в центре подземелья находится удобный для начала боевых действий выход наверх. Четыре города противника расположены практически над вашими и их расположение открывается сразу. Враги пассивны, поэтому используется тактика отлова противников одним сильным героем при контроле вторым «танкоопасных направлений.»

Полезная информация - в левом верхнем углу подземелья расположено нейтральное месторождение Red Dragon и Dragon Utopia, прикрытые pack Black Dragon и pack Red Dragon соответственно.

Падение Стэдвика. (Steadwick's Fall)

Сложность: Нормальная

Размер: Большая

Противник: Один

Задание: Для победы вы должны захватить город Stedwick в течение трёх месяцев

В начале игры у вас один город Warlock'ов, расположенный в подземном лабиринте, город Demoniac'ов и деревня Knights наверху, лежащих в правом нижнем углу карты. Подземелье ограничено вашим городом, поэтому сразу выбирайтесь наружу, не забыв обойти его полностью (в правом нижнем углу находится месторождение красных драконов - хорошее подспорье для начала игры). Искомый город противника находится в центре карты, прикрытый овалом горной цепи, в которой есть очень сильные заставы. Слева вверху, слева внизу и справа внизу есть еще два вражеских города. Эти три города - единственные оплоты врага на карте. Горная цепь тянется вправо вверх, но не замыкается с краем карты - там есть проходы. Правда, слева внизу проход прикрывает застава. В правом верхнем и левом нижнем углах карты находятся нейтральные деревни, не способные расстроиться полностью, но пригодные в качестве «сырьевых» придатков.

Прохождение - очень быстрое разведывание территории всеми доступными героями. Если поторопиться, то можно достаточно легко захватить город Knight'ов, лежащий чуть выше и слева от вашего города Demoniac'ов. Кого-нибудь следует послать на север и запад в обход гор и озера - там находится большое количество шахт и полезных апгрэйдов героев. По возможности, расстройте оба ключевых города и захваченный knight'овский. Время от времени к вам будут спускаться сквозь заставы одинокие вражеские «герои», не представляющие особого волнения при заблаговременной подготовке встречи. При наборе ударной группировки прорывайте заставу над Whitestone и осаждайте финальный город. Там сидит сильный герой General Kendal (18/21/10/12) поэтому стоит собрать достаточно войск.

Полезная информация - в правом верхнем углу карты находися Titan Cuirass (Power+10, Knowledge -2), охраняемая pack green dragon.

Автор: Андрей Ясенков (с) 1999

RESIDENT EVIL 2

Полное прохождение.

В управление полиции в городе Raccoon существует всего одна дорога по улицам и подворотням. Главная задача - это пройти ее как можно быстрее, это нужно для получения повышенного рейтинга. Не пытайтесь драться с зомби, бегите изо всех сил к двери, ведущей в оружейную лавку, затем через дворы и автобус к полицейскому управлению.

В полицейском управлении в главном зале есть патроны, лента для записи (ink ribbon) и старая печатная машинка. Записываться можно только при наличии ленты и только у печатной машинки (проклятое приставочное прошлое). Единственная дверь, которую можно открыть, находится слева в конце. Недобитый полицейский даст магнитную карточку-ключ.

В главном холе вставляем ее в компьютер, который откроет две оставшиеся двери.



Идем в двери слева. Здесь находится записи с комбинацией сейфа, ящик (для складывания предметов) и запертый столик. За следующей дверью находится коп без головы и предстоит первая встреча с тварью, у которой мозги набекрень. Идем дальше в сдвоенные двери в середине холла. Используем зажигалку на камине в задней комнате. Забираем рубин. Также можно почитать записи.

В комнате под лестницей находится дробовик. Поднимаемся на второй этаж. В конце коридора двигаем статуи на отведенные им места так, чтобы их лица смотрели на рубин в руке центральной статуи. Забираем рубин.

В следующем коридоре заходим в офис S.T.A.R.S. Забираем со стола дневник, медаль с единорогом и встречаемся с Клэр. Возвращаемся в главный холл и используем медаль на статую в центре. Забираем ключ (голубой).

Поднимаемся на второй этаж. Комната на юго-западе может быть открыта этим ключом.

Внутри нее толкаем маленькую металлическую лестницу и, взобравшись на нее, забираем ручку (Crank). Заходим в библиотеку и поднимаемся на третий этаж. Поднимаемся выше на чердак и используем ручку на механизме, чтобы опустить ступеньки.

Спускаемся в библиотеку и идем в направлении противоположном лестнице. Ломается пол, падаем вниз. Замечаем диаграмму на стене и включаем красный выключатель. Начиная слева двигаем две библиотечные полки направо. Освободится рычаг, нажимаем его - у диаграммы появится шахматная фигура (Bishop Plug). Забираем ее и идем в двухстворчатые двери.

На балконе второго этажа опускаем лестницу в центре, но не спускаемся по ней.

На юго-западе есть комната для записи. Там же можно найти маленький ключик (Small Key). Открыв им ящик в библиотеке, можно заиметь Hand Gun Kit. Совместив ее с пистолетом, получаем некое подобие автомата.

Возвращаемся в комнату для записи на втором этаже и двигаемся через коридор с воронами (из пистолета они убираются очень легко) на крышу

Спускаемся вниз и заходим в будку управления питанием. Забираем вентиль (Valve). Поднимаемся на крышу и, используя вентиль, открываем воду и гасим огонь. Забираем вентиль (еще понадобится).

Идем в комнату, проход к которой был закрыт огнем. Вставляем два рубина в статуи и забираем шахматную фигуру (King Plug). Далее берем ключ (пурпурный) и спускаемся на первый этаж по правому крылу. Заходим в офис и открываем сейф комбинацией 2-2-3-6. Забираем карту (она показывает, каким ключом какая дверь открывается).

Идем через голубые сдвоенные двери в комнату для ожидания и дальше в комнату для допросов. Фигура на полке (Rook plug). Не забываем забрать электрический провод. Выходим и заходим в следующую дверь справа. Забираем маленький ключик.

Им можно открыть столик в комнате на первом этаже слева. Используем электропровод на порванной проводке в коридоре с безголовым полицейским. Металлические шторы опустятся. У лестницы можно открыть дверь справа (там есть коекакие боезапасы и пленка (film)).

Несем пленку в проявочную комнату рядом с лестницей, где ее и просматриваем. Во внутренней комнате должен быть ключик (красный). Открываем запертую комнату, расположенную рядом с восточным офисом (лучше ориентироваться по карте: цвет ключа совпадает с цветом двери).

Спускаемся в подвал (поосторожнее с собаками). Открываем сдвоенные двери на западе и заходим в комнату. На одной из стен есть карта подземелья. Контрольная панель с пятью выключателями активирует другую панель с карточкой. Порядок включения такой: вверх, вверх, вниз, вниз, вверх. Идем на запад и входим в гараж. Встречаемся с Адой и помогаем ей сдвинуть грузовик в сторону.

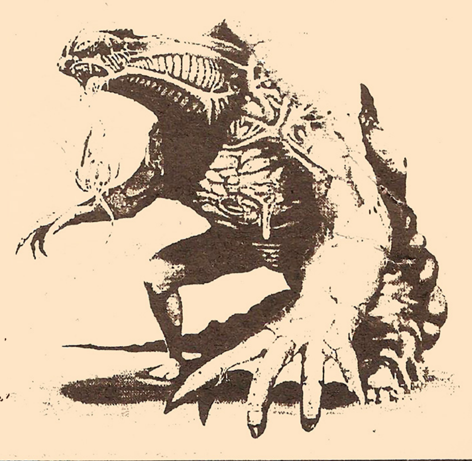
Входим в открывшуюся дверь. Ада убегает, идем за ней. Внутри камер встречаемся с Бэном, который расскажет, как выбраться из канализационной системы. Забираем ломик с полки рядом с камерой. Рядом с камерами есть дверь, а там - люк вниз. Открываем его этим ломиком (Manhole Opener).

Убиваем парочку паучков и поднимаемся по лестнице наверх (пауки любят пшикать какой-то гадостью с потолка). В комнате прямо забираем все шахматные фигурки, и вставляем их в контрольную панель. Останется вставить одну из четырех. Возвращаемся, как пришли. Снова встреча с Адой и теперь управление переходит к ней.

Адой идем в единственную дверь, в которую можно войти. Остерегаемся собачек. Следующая комната, не трогаем выключатель. Спускаемся по лестнице в бассейн и двигаем ящики так, чтобы они выстроились все у стены, образовав впоследствии плавучий мост.

Поднимаемся и включаем выключатель, который наполнит бассейн. По ящикам идем дальше. Забираем очередной ключик (зеленый). Возвращаемся туда, где началось путешествие Ады. Управление вновь возвращается к Леону. Забираем с пола ключик и возвращаемся через гараж в подвал. В комнате для вскрытий осматриваем ящики. Забираем красную карточку-ключ. Используя этот ключ можно попасть в оружейную комнату. Подбираем себе оружие покруче и все такое прочее. Смотрим по карте, где нужно использовать зеленый ключ, и - туда.

продолжение в следующем выпуске

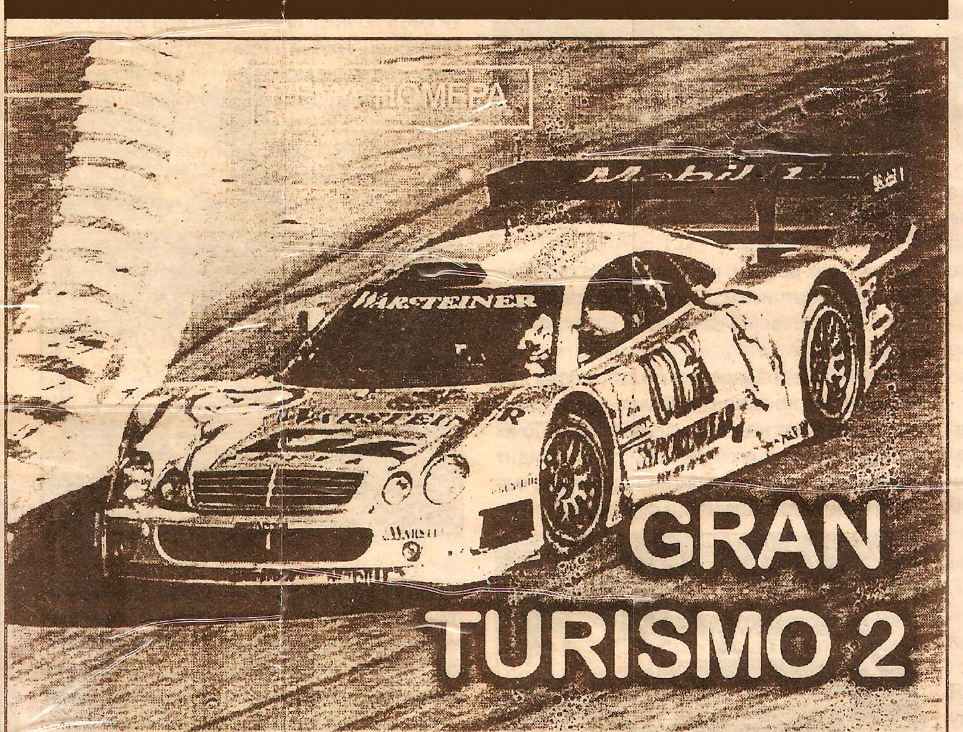


МЕГАХИТ!

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОЗРЕНИЕ







обзор



GEX 3 DEEP COVER GECKO

Проблемы Гекса с телевидением продолжаются. Сейчас он секретный агент, смесь из Джеймса Бонда и Бэтмэна. Живет наш зеленый приятель в подземной пещере, полной технических чудес и важнейшим занятием считает сбор «дистанционок» от телевизора, которые открывают ему доступ к новым уровням.

Где-то на этих уровнях вечный враг Гекса по имени Rez прячет красавицу шпионку по имени X-tra. Кстати, девушка эта не компьютерная ящерица и вообще, не лишь бы кто, а одна из пышных красавиц телесериала BayWatch (то бишь «Спасатели Малибу»). Девушка видная и зовут её Marlice Andrada. Я представления не имею кого она там играет, так как сериал этот не смотрю, на фаны должны знать.



Итак, как я уже упоминал, главной целью игры будет собирание «дистанционок», которых на каждом уровне по четыре штуки. Чем больше найдешь, тем больше новых уровней откроется. Ради этого Гексу придеться немало бегать, прыгать, скакать на хвосте, лазать по вертикальным стенам и даже делать фирменный karate kick.

Одним из достоинств игры авторы не без оснований считают фирменные шуточки Гекса, которые специально записывает американский комик Дана Гулд. Не знаю, сколько у нас знатоков английского языка смогут их оценить, но мне этот однообразный базар быстро надоел. Приятно, что его можно отключать. Ценю такую заботу.

Движок игры, между прочим, не изменился. Во всей красе мы его уже видели не только в Gex 3D Enter The Gecko, но и в таких играх как Akuji и грядущем Soul Reaver, продолжении Legacy of Kain. Движок, без преувеличений, очень неплохой и абсолютно трехмерный. В отличии, от того же Крэша Бэндикута, здесь можно смело путешествовать во все мыслимые стороны.

К тому же, авторы значительно улучшили работу внешней камеры. Она более информативна и ее легче настроить, однако до совершенства Spyro The Dragon, честно говоря, далековато. Часто просто невозможно понять, сможет ли Гекс допрыгнуть куда ему надо или нет. Справедливости ради, отмечу, что прыжков тут не так уж и много, зато они, как правило, представляют собой занозу сами знаете где..

Но самое главное, что эта игра будет куда интересней и разнообразней своего предшественника. Новые костюмы Гекса дают ему новые возможности. Например, черный плащ Дракулы позволяет ему планировать, а пиратский крюк - цеплять веревки. Кроме того, авторы встроили забавные миниигры, позволяющие Гексу попрыгать в сумке у кенгуру или погонять в танке. На одном из уровней, наш герой может всласть пострелять из пулемета. Может звучит не очень заманчиво, но эти штучки сильно разбавляют игровой процесс и не дают скучать. Прибавьте к этому улучшенный дизайн уровней, которые содержат массу тайников и секретов.



Короче, пришла пора подводить итоги. Игра хорошая, это ясно. В принципе, даже лучше чем тот же Gex 3D Enter The Gecko. Но... За это время появились другие, куда более сильные игры, например, Spyro The Dragon, и новый Гекс уже не может считаться королем. Игра уже успела немного устареть, да и оригинальности в ней поубавилось. С другой стороны, играть весело, играть интересно, так что если вы фан серии или любите жанр «трехмерных семейных аркад» - можете попробовать. Скучно не будет.

Автор: С.Пучковский (с) 1999

Рейтинг: 78.

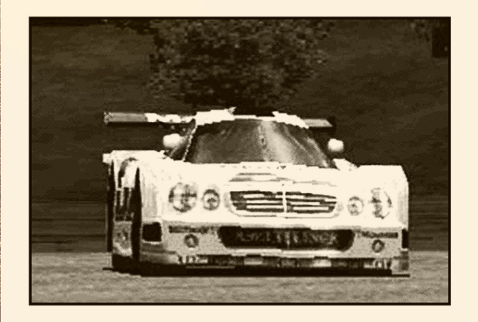


GRAN TURISMO 2

Нет, что ни говорили бы «писюковцы», есть у нас на приставках, точнее на Playstation, такие клевые игры, что им и не снилось. Например, какая лучшая гонка на PC? Правильно Need for Speed 3. А у нас уже есть NFS High Stakes, и что важнее, Gran Turismo. Важнее потому, что игра эта - самое лучшее, что было создано в жанре автогонок. И не только я, но и большинство журналов и Интернет-сайтов так считают.

Понятно, что такой замечательный мегахит должен, даже обязан, получить продолжение. Вопрос был в том, сделают ли его на уже существующую систему или сразу выпустят на Playstation 2, тем более ,что при демонстрации возможностей этой чудо-приставки как раз гоняли ролик из GT. Скажу сразу - есть повод для безудержной радости. Gran Turismo 2 выйдет на старой доброй PSX уже этим летом!

Решение, надо сказать, правильное. Я его одобряю на все сто. Большой хит Sony нужен. Новая приставка выходит не раньше 2000 года, а конкуренты (Sega Dreamcast) успешно развиваются. Поэтому GT как нельзя лучше подходит на роль





«игры всех времен и народов», тем более что разработчики из Polyphony Digital обещают переплюнуть сами себя, как минимум вдвое.

Правда, графику, как ни старайся в два раза лучше не сделать. Тем не менее, парни вкалывают над ней изо всех сил. По их утверждениям, игра уже сейчас выглядит заметно лучше чем оригинал. Модели машин будут получше (Куда лучше - непонят-



но. Вспомните улетный Додж Вайпер из первой части.), трассы похитрее. То есть не только асфальтовые круги, но и ралийного типа, по грязи и бездорожью. Хотя, вряд ли будет бездорожье. Это же не чемпионат внедорожников, скорее всего сделают аккуратное гравийное покрытие, что тоже неплохо. К слову, всего разных трасс ожидается около 20.

Соответсвенно, игра разделится на три части. Первая - это непосредственно GT, к которому мы привыкли. Обычные машины, привычные трассы. Вторая - GT Rally, то есть как раз то о чем я уже говорил выше. Машины, как и положено, будут другие и вести себя по другому. Нечто типа Sega Rally. И наконец, третья часть - это Super GT. Монстры и еще раз монстры! Не в смысле уродливых чудищ, а в смысле супермашин типа Mercedes CLK или McLaren F1. Кто хотя раз видел по ТВ такие улетные гонки как Le Mans, тот поймет сразу. Тем, кто не видел, скажу, что это просто максимум крутизны!



Тут, в самый раз, нало вспомнить о количестве машин. В первой игре, базовых моделей было около 160. Причем, конкретных, отличных разных моделей! А теперь держитесь. Крепче! В Gran Turismo 2 будет не менее 400 машин! Цифра убивает наповал. Европейские, американские и японские, новые и даже старые (вон, на скринах хорошо виден древний, но классический Austin Mini), экзотические и «народные», мегаскоростные и тихоходные, большие и маленькие - абсолютно на любой вкус!

Wow! Хочется даже сказать еще раз - WOW! Эта игра должна стать настоящим киллером. Она убьет все мое свободное время! Сотни, если не тысячи, геймеров откажутся от еды, друзей и подруг. На уме у них останется место лишь для одного - Gran Turismo 2. Может я, конечно, слегка преувеличил,но это будет КРУТО!

Автор: Buster (c) 1999

КОДЫ PLAYSTATION

Army Men 3D

Нажми **Start** чтобы остановить игру.
Все оружие: **Square, Circle, R1, L1**, потом **R1** и **R2** одновременно. Этот код надо набирать каждый раз при старте нового уровня.
Неубиваемость: **Square, Circle, L1**, потом **L1** и **L2** одновременно. Этот код надо набирать каждый раз при старте нового уровня.

Twisted Metal 3

Набирай следующие коды на экране выбора пароля:
Неуязвимость: **L1, Square, X, R1, Start**
Бесконечный боезапас: **Triangle, Circle, Up, Right, Down**
99 freeze missiles: **Triangle, Up, Circle, Right, Start**
Супер-ракеты: **Triangle, Left, Down, Right, Up**
Более убойные взрывы: **Triangle, Circle, Down, Left, Up**
Ice levels: **Up, Up, X, X, Up**
Супер-быстрое оружие: **R1, R1, L1, L1, L1**
Solo deathmatch: **X, Circle, Circle, Circle, Circle**
Только самонаводящиеся ракеты: **Start, R1, L1, Start, Start**
Только напалм: **Start, Start, L1, L1, L1**
Только супер-ракеты: **Start, L1, Start, L1, Start**
Unlimited specials: **L1, L1, R1, R1, R1**

Cool Boarders 3

Cheat-имена для режима tournament:
Вводить как имя в tournament mode.
WONITALL - Все трассы
OPEN_EM - Все персонажи
BIGHEADS - Большие головы

Croc: The Legend of Gobbos

Ввести пароль, чтобы открыть все уровни - **Left, Left, Left, Left, Down, Right, Right, Left, Left, Down, Right, Down, Left, Up, Right.**

Diablo

Чит с деньгами:
Начни two player game. Отдай все золото одному из героев и сохрани игру за этого персонажа (у которого все деньши). Начни другую игру с этим персонажем в режиме two player mode и вновь передай все золото сохраненному герою. Сохрани игру и делай это сколько захочешь.



SILENT HILL



продолжение

Подберите в STORAGE ROOM в углу слева кулечек с кровью. В комнате 306 найдете желтый камень. Спускайтесь на второй этаж по лестнице. Возьмите со стола в комнате 201 зажигалку. В комнате 204 встретите кровожадное растение бросьте ему кулечек крови возьмите со стены зеленый камень.

Спуститесь на первый этаж, обследуйте. В комнате DIRECTOR»S лежит красный камень. Спуститесь в подвал, там лежит молот в бойлерной.

Возвращайтесь на второй этаж в комнату NURSE CENTER где вас ждет загадка с камнями. Зеленый вверху слева, синий внизу слева, желтый вверху справа, красный справа внизу. Потом смените по диагонали все четыре. Идите в комнату OPERATING возьмите ключ от кладовой. В комнате INTENSIVE CAVE UNIT возьмите технический спирт.

Спускайтесь на лифте в подвал. От лифта вторая дверь налево. Там увидите шкаф отодвиньте его. Войдите в комнату там увидите люк заросший травой, вылейте на него спирт и подожгите. Спускайтесь вниз и отыщите видеокассету и ключ от EXAMINATION ROOM. Возвращайтесь на первый этаж, идите в комнату. Возьмите ключ и бегите на юг по улице SIMMONS до обвала затем вправо в открытую дверь. Подвиньте шкаф войдите и возьмите со стены топор.

Теперь бегите в SILENT HILL TOWN CENTER, где поднимайтесь наверх.

Посмотрите, что за труп по левой стороне. Возьмите ружье у разбитых витрин. Бегите обратно в госпиталь. Поговорите с медсестрой и теперь на крышу другого здания. Бегите по улице SAGAN на восток в told SILENT HILL

Обследуйте район на предметы. Вы оказались у водостока. Подойдите к дверям.

Там замок сбейте его молотом, спускайтесь в сток. Бегите на право найдите ключ в коллекторе и карту. Бегите в LADDER на север поднимайтесь по лестнице.

Бегите по коридору и направо в конце туннеля сменится камера, наклонитесь и у воды поднимите ключ. Идите на запад, вылезайте наверх.

Развалины: на доске INFORMATION возьмите карту. Бегите через мост по улице SANDFORD в LAKE SIDE(лодку). Соберите все предметы и следуйте LIGHT HOUSE, где поговорите с Алисой. Вернитесь в лодку.

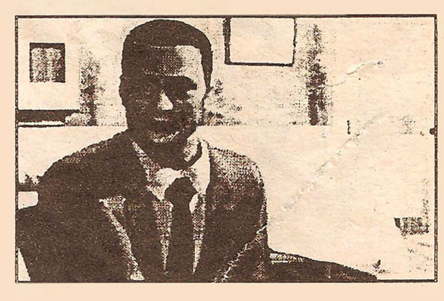
Теперь идите по улице W.SANDFORD в AMUSEMENT PARK. Увидите железные ворота справа, войдите. Спуститесь в открытый люк. Слевакарта от подвала. Идите на восток к LADDER поднимайтесь наверх по лесенке.

Идите к неработающему аттракциону с лошадьми. Встретитесь с Сибил.

Появившись непонятно где спуститесь в подвал и возьмите отвертку и кусачки

Подойдите к лифту и налево в дверь. Используйте кусачки, возьмите ключ ОФИЕЛЬ. Бегите во вторую дверь слева. На пьедестале набрать 648 выпадет плита времени. Вернитесь к двери ОФИЕЛЬ со стороны знака встаньте лицом к ней третья справа. Там часы вставь камень времени - получите ключ ХАГИТА.

Садитесь на лифт и езжайте на второй этаж с левой стороны в третью дверь. Там крест Меркурия и кольцо. После перехода возьмите впервой двери справа камеру. Поднимайтесь на третий этаж увидите две картины сфотографируйте их. То, что увидите, введите в двери позади вас. Возьмите ключ ФАЛЕГА.



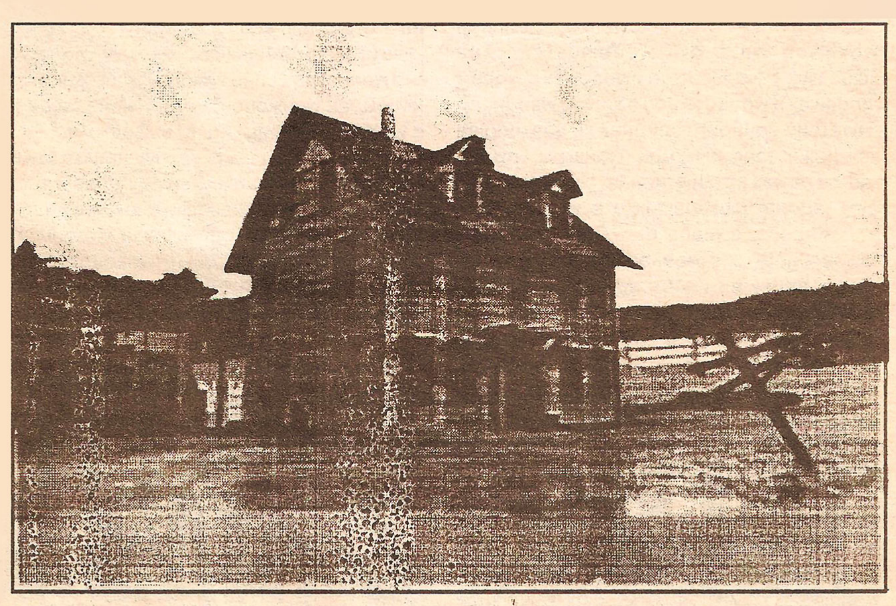
Найдите дверь с рисунком ФАЛЕГА. Войдите в правую дверь там увидите холодильник. Используйте кольцо и возьмите меч.

В следующей комнате находится ключ БЕТОРА в бобовом желе. Пройдите дальше в дверь и посмотрите кассету. Идите в дверь у выхода справа со значком выключите там генератор, после чего во вторую большую дверь, справа вторая по счету. Бегите по левой стороне в последнюю дверь. Там увидите на стене стальную пластину. Используйте отвертку и возьмите из расщелины ключ АРОТОНА. Возьмите в комнате под значком АРОТОНА диск Оробороса.

Найдите дверь с замком по именам и введите: «ALERT». Найдите амулет Соломона. Бегите к дверям Бетора , в соседней комнате возьмите последний элемент (АНХ). Неподалеку найдите детскую комнату. У вас должно быть пять элементов: 1)меч 2)диск Оробороса 3)крест Меркурия 4)амулет Соломона 5)АНХ. Используйте элементы на противоположной двери. Спускайтесь вниз по лестнице и смотрите фмнал. Один из четрех возможных... :)

THE END.

Автор: Николай Панов



МЕГАХИТ. Еженедельная информационная газета
Учредитель:ЧП Каряжкин В.В. Екатеринбург, ул. Челюскинцев-8. **Издатель:**Алексей Михайлов **Главный редактор:**Стас Пучковский. **Верстка:**Константин Петров
Дата подписанания в печать 08.04.99. время 8.00 Типография г. Первоуральск пр. Ильича, 26-а с готовых диапозитивов. Заказ 2111 , тираж 999